



XBOX 360

KINECT™



# ICE AGE 4

VOLL VERSCHOBEN

DIE ARKTISCHEN SPIELE

ACTIVISION



**WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem KINECT-Sensor sowie in den entsprechenden Handbüchern zu verwendetem Zubehör. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Ersatzhandbücher erhalten Sie unter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) oder durch telefonische Bestellung beim Kundensupport.

**Zusätzliche Sicherheitsinformationen finden Sie auf der vorletzten Seite des Handbuchs.**

### **Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen**

#### **Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

# ICE AGE 4

**VOLL VERSCHOBEN**  
**DIE ARKTISCHEN SPIELE**

VERBINDUNG ZU XBOX LIVE .....	04
HILFE ZU KINECT ERHALTEN .....	04
EINLEITUNG .....	05
HAUPTMENÜ .....	05
WETTKÄMPFE, CHARAKTERE UND STEUERUNG ....	05
KUNDENDIENST .....	11
LIZENZVEREINBARUNG .....	12
SICHER SPIELEN MIT KINECT .....	15

## Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist der Online- und Unterhaltungsdienst für Xbox 360®. Schließe deine Konsole einfach an einen Breitband-Internetanschluss an und tritt kostenlos bei. So erhältst du kostenlose Spiel-Demos und sofortigen Zugriff auf HD-Filme (separat erhältlich) – mit KINECT kannst du HD-Filme einfach mit deinen Händen steuern. Erweitere auf eine Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft, um online mit Freunden auf der ganzen Welt zu spielen und vieles mehr. Xbox LIVE ist deine Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Besuche **[www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live)**, um mehr zu erfahren.

### Anschließen

Bevor du Xbox LIVE nutzen kannst, musst du deine Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass du gleich loslegen kannst. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, musst du eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhältst du auf der Webseite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhältst du auf [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## Hilfe zu KINECT erhalten

### Mehr erfahren auf Xbox.com

Weitere Informationen zu KINECT, darunter auch Tutorials, findest du auf **[www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support)**.

# EINLEITUNG

Als Mannys Herde und Captain Utans Piratenmannschaft einen versteckten Schatz finden, gibt es nur eine Möglichkeit, sich zu einigen, wer ihn bekommt: eine Runde arktische Spiele! Wähle deine Seite und nimm an einer Reihe von Wettkämpfen teil, um herauszufinden, wer sich die prähistorische Beute schnappen darf!

## HAUPTMENÜ

**Story fortsetzen:** Setze die Story vom letzten beendeten Wettkampf aus fort.

**Neue Story:** Wähle eine Seite und spiele dich durch die Story. Nimm an Wettkämpfen teil, um den Gewinner zu ermitteln.

**Turnier:** Spiele alle Wettkämpfe gegen einen Freund, indem ihr euch abwechselt.

**Freies Spiel:** Spiele deine Lieblingswettkämpfe nacheinander. In den Bestenlisten kannst du deine Höchstpunktzahlen sehen und sie mit denen deiner Freunde vergleichen.

**Optionen:** Wähle die Sprache, nimm Einstellungen vor oder sieh dir die Credits an.

## WETTKÄMPFE, CHARAKTERE UND STEUERUNG

### BOB-RAMMEN



**Herde:** Manny

**Piraten:** Captain Utan

**Ziel:** Höchste Punktzahl

**Eichel-Bonus:** Punkte

**Anleitung:** Ramme dich durch Ziele und Eissäulen, sammle dabei Eicheln und weiche den Eiswänden des anderen Teams aus. Wenn du schnell bist, erhältst du Extrapunkte.

### STEUERUNG:

**Nach links/rechts lehnen:** Links/rechts lenken

**Ducken:** Beschleunigen

## GLETSCHERHÜPFEN



**Herde:** Diego

**Piraten:** Shira

**Ziel:** Schnellste Zeit

**Eichel-Bonus:** Zeit

**Anleitung:** Renne, springe und rutsche über einen Hindernis-Parcours und weiche dabei Gefahren wie dem eisigen Wasser und schwingenden Kokosnuss-Netzen aus.

### STEUERUNG:

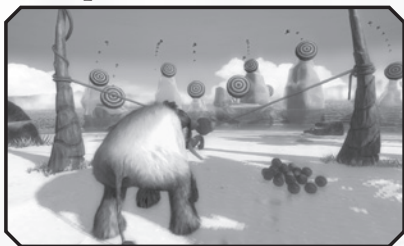
**Auf der Stelle rennen:** Nach vorne rennen

**Springen:** Springen

**Ducken:** Eisrampen herunterrutschen

**Anhalten:** Hände nach vorne halten;  
Hände weiter nach vorne halten, um einen Schritt zurück zu machen

## NUSSSCHLEUDER



**Herde:** Peaches

**Piraten:** Ras

**Ziel:** Höchste Punktzahl

**Eichel-Bonus:** Punkte

**Anleitung:** Lade deine Kokosnüsse und visiere die Ziele in diesem Präzisionstest an. Die grünen Ziele sind am nächsten und am einfachsten zu treffen, sie bringen also die wenigsten Punkte. Die schwer zu treffenden roten Ziele weiter hinten bringen die meisten Punkte.

### STEUERUNG:

**Seil greifen:** Hände nach vorne strecken

**Schusskraft festlegen:** Hände zur Brust zurückziehen

**Feuern:** Hände nach oben werfen

**Nach links/rechts lehnen:** Links/  
rechts zielen



## BERG-DRIFTEN



**Herde:** Omi

**Piraten:** Gupta

**Ziel:** Schnellste Zeit

**Eichel-Bonus:** Zeit

**Anleitung:** Dies ist ein Rennen, das einen verschneiten Berghang hinunterführt! Schlängle dich durch die Tore und versuche, so schnell wie möglich unten anzukommen. Wenn du Tore verpasst, erhältst du eine Strafe, triffst du jedoch mehrere Tore nacheinander, bekommst du einen Bonus.

### STEUERUNG:

**Nach links/rechts lehnen:** Links/rechts lenken

**Mit den Armen pumpen:** Beschleunigen

## SCRATKANONE



**Herde:** Ellie / Scrat

**Piraten:** Flynn / Scrat

**Ziel:** Höchste Punktzahl

**Eichel-Bonus:** Punkte

**Anleitung:** In diesem Entfernungsspiel schießt du Scrat vom Piratenschiff, um zu sehen, wie weit er fliegt! Gib alles, damit er die Ziellinie erreicht. Pumpe die Kanone auf und steuere Scrat, damit er von einem Ziel zum nächsten springt. Schaffst du es bis ganz zum Ende?

### STEUERUNG:

**Beim Pumpen**

**Pumpen (wie bei einer Fahrradpumpe):** Schusskraft erhöhen

**In der Luft**

**Arme wedeln:** Schub **Ducken:** Abtauchen

**Nach links/rechts lehnen:** Links/rechts lenken

# PANZERSPIELE



**Herde:** Sid

**Piraten:** Squint

**Ziel:** Höchste Punktzahl

**Eichel-Bonus:** Punkte

**Anleitung:** Die Spieler wechseln sich bei diesem Geschicklichkeitstest ab, um herauszufinden, wie nah sie ihre Panzer an die Mitte des Ziels bringen. Wenn du Eicheln sammelst, erhältst du einen kleinen Punkte-Bonus, aber die meisten Punkte sammelst du, indem du deine Panzer genau in der Mitte platzierst. Die Punkte können sich ändern, wenn Panzer weggeschoben werden, es zählt nur die Position nach dem letzten Wurf.

## STEUERUNG:

**Vor dem Abstoßen**

**Nach links/rechts lehnen:** Links/rechts zielen

**Arme nach vorne schwingen (schnell):** Panzer rutschen lassen

**Arme nach hinten schwingen (langsam):** Kraft anpassen oder festlegen

**Nach dem Abstoßen**

**Nach links/rechts lehnen:** Links/rechts lenken

# EIS-ZERKLEINERN



**Herde:** Diego

**Piraten:** Shira

**Ziel:** Schnellste Zeit

Zeit / Kraft beim Rammen

**Eichel-Bonus:**

**Anleitung:** In dieser vertikalen Tempoherausforderung müssen die Teilnehmer sich ihren Weg durch die eisige Höhle bahnen, um so schnell wie möglich unten anzukommen. Renne nach links und rechts, um die Schwachstellen im Eis zu finden, und weiche auf dem rutschigen Boden beweglichen Hindernissen wie den rollenden Schneekugeln aus.

## STEUERUNG:

**Nach links/rechts lehnen:** Nach links/rechts rennen **Springen:** Springen



## STIL-SPRINGEN



**Herde:** Sid

**Piraten:** Squint

**Ziel:** Höchste Punktzahl

**Eichel-Bonus:** Punkte

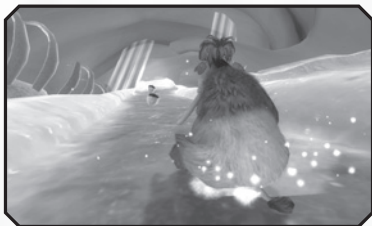
**Anleitung:** In diesem Wettkampf geht es um große Sprünge und tolle Tricks. Werde so schnell wie möglich, indem du mit den Armen pumpst, triff den perfekten Absprung und mach in der Luft coole Posen und so viele Tricks wie möglich. Mach die Posen nach, die angezeigt werden, um coole Tricks hinzulegen, aber achte auch darauf, in der richtigen Position zu landen, denn sonst rutschst du weg. Je genauer du die Posen nachmachst, desto mehr Punkte bekommst du.

### STEUERUNG:

**Mit den Armen pumpen:** Beschleunigen  
**Springen:** Springen

**Ducken:** Tempo halten  
**Körper bewegen:** Posen nachmachen

## SCHLITTERPARTIE



**Herde:** Ellie

**Piraten:** Captain Utan

**Ziel:** Schnellste Zeit

**Eichel-Bonus:** Zeit

**Anleitung:** Hier zählt pures Tempo, denn die Teams versuchen abwechselnd, durch das Innere einer Gletscherhöhle zu rasen, um herauszufinden, wer es am schnellsten nach unten schafft. Wenn du Schneehügel triffst, wirst du langsamer, aber die Temposchub-Pfeile helfen dir dabei, noch schneller zu werden.

### STEUERUNG:

**Nach links/rechts lehnen:** Nach links/rechts lenken  
**Ducken:** Beschleunigen

# KLEMPNEREI



**Herde:** Scrat

**Piraten:** Scrat

**Ziel:** Längste Zeit

**Eichel-Bonus:** Zeit

**Anleitung:** Scrat hat schon wieder Pech. Er ist nur Zentimeter von seinem Preis entfernt, steckt aber schon wieder in großer Gefahr, weil die Eiswand auseinanderbricht! Versuche Scrat so lange wie möglich zu retten, indem du ihm dabei hilfst, die Lecks abzudichten, die immer wieder auftreten.

## STEUERUNG:

**Nach links/rechts lehnen:** Scrat nach links/rechts bewegen

**Hände bewegen:** Lecks abdichten

# KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE SCHWEIZ

## <http://activision-de.custhelp.com>

Im Kundendienstbereich unserer Website finden Sie immer aktuelle Informationen zu unseren Spielen sowie auch Links zu Patches, die kostenfrei heruntergeladen werden können. Wir aktualisieren die Kundendienstseiten täglich, daher sollten sie Ihre erste Anlaufstelle sein. Im Bereich Antworten können Sie die gewünschte Plattform und das Spiel wählen und sich dann die häufig gestellten Fragen und deren Antworten ansehen. Sollten Sie die gewünschte Frage nicht finden, geben Sie einfach einen Suchbegriff ein.

## Kundendienst via E-Mail und per Telefon

Die aktuellen Kontaktinformationen und Öffnungszeiten für Ihr Land und Ihre Sprache finden Sie auf unserer Website. Unser Kundendienst ist Ihnen gerne bei technischen Problemen behilflich; Tipps, Tricks, Codes und Cheats können Sie von unserem Support-Team leider nicht erhalten.

Hinweis: Bitte senden Sie kein Spiel direkt an Activision, ohne vorher unseren Kundendienst kontaktiert zu haben. Ein Umtausch bzw. eine Rückgabe muss über den Händler oder digitalen Online-Händler erfolgen, bei dem Sie das Produkt erworben haben.

### Deutschland

Online-Hilfe und email : <http://activision-de.custhelp.com>  
Telefon : +49 (0)89 21094940 (Ortstarif)  
Öffnungszeiten : Montags bis freitags von 10.00 - 20.00 Uhr  
Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr

### Österreich

Online-Hilfe und email : <http://activision-de.custhelp.com>  
Telefon : +43 720880671 (Ortstarif)  
Öffnungszeiten : Montags bis freitags von 11.00 - 20.00 Uhr  
Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr

### Schweiz

Online-Hilfe und email : <http://activision-de.custhelp.com>  
Telefon : +41 315280211 (Ortstarif)  
Öffnungszeiten : Montags bis freitags von 11.00 - 20.00 Uhr  
Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr

MDE2011.08

# LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

## 1. Ausgangslage

- (1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
- (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
- (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

## 2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
- (2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.
- (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
- (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.
- (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
- (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
- (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.
- (9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

## 3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

- (1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

- (2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.
- (3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.
- (4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
- (6) Neues Spielmaterial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.
- (7) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.
- #### 4. Installation der Software und Sicherungskopie
- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.
- #### 5. Ersatzlieferung des Programms
- (1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.
- #### 6. Haftungsregeln
- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen

Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.

(2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.

(3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

#### 7. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

#### 8. Sonstiges

(1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.

(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.

(3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.

(4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

LA.DE.2011.12







## **Sicher spielen mit KINECT**

**Stellen Sie sicher, dass Sie über ausreichend Platz verfügen, um sich während des Spielens frei bewegen zu können.** Das Spielen mit KINECT erfordert Platz. Achten Sie beim Spielen auf Mitspieler, Zuschauer, Haustiere, Möbel und andere Gegenstände. Achten Sie bei der Bewegung während des Spielens auf sicheren Stand.

**Vor dem Spielen:** Überprüfen Sie alle Richtungen (links, rechts, vorne, hinten, unten und oben) auf Gegenstände, an die Sie stoßen bzw. über die Sie stolpern können. Vergewissern Sie sich, dass der Spielbereich in ausreichendem Abstand zu Fenstern, Wänden, Treppen usw. liegt. Stellen Sie sicher, dass der Boden frei ist – achten Sie beispielsweise auf Spielzeuge, Möbel, lose Teppiche, Kinder, Haustiere usw. Stellen Sie ggf. sicher, dass sich im Spielbereich keine Möbel oder Personen befinden. Vergessen Sie nicht, nach oben zu sehen – achten Sie auf Lampen, Ventilatoren oder andere Gegenstände im Kopfbereich.

**Während des Spielens:** Halten Sie ausreichend Abstand zum TV-Gerät, und berühren Sie dieses nicht. Halten Sie ausreichend Abstand zu anderen Spielern, Zuschauern und Haustieren. Der erforderliche Abstand hängt vom jeweiligen Spiel ab. Bedenken Sie beim Einschätzen des Abstands die Spielweise. Achten Sie auf Gegenstände oder Personen, über die Sie stolpern können – Personen und Gegenstände können sich während des Spielens in den Spielbereich bewegen. Achten Sie daher stets auf Ihre Umgebung.

Achten Sie während des Spielens auf sicheren Stand. Spielen Sie auf ebenem Boden, der ausreichend Halt für Bewegungen bietet, und stellen Sie sicher, dass Sie beim Spielen geeignete Schuhe tragen (keine hohen Absätze, Flip-Flops usw.), oder spielen Sie ggf. barfuß.

**Bevor Sie Kindern gestatten, KINECT zu verwenden:** Bedenken Sie, wie Kinder KINECT verwenden können, und ob sie während des Spielens beaufsichtigt werden sollten. Erläutern Sie Kindern die entsprechenden Sicherheits- und Gesundheitsinformationen sowie die Anweisungen, wenn Sie Kindern gestatten, KINECT unbeaufsichtigt zu verwenden. **Stellen Sie sicher, dass Kinder KINECT sicher** und im Rahmen ihrer Fähigkeiten verwenden und dass diese den richtigen Umgang mit dem System verstehen.

**So minimieren Sie die Beanspruchung von Augen durch Blendung:** Halten Sie einen bequemen Abstand zum Bildschirm bzw. TV-Gerät und dem KINECT-Sensor ein. Stellen Sie den Bildschirm bzw. das TV-Gerät und den KINECT-Sensor nicht in der Nähe von blendenden Lichtquellen auf, oder verwenden Sie Rollos zum Abblenden des Lichts. Wählen Sie gleichmäßiges natürliches Licht, um Blendungen und die Beanspruchung der Augen zu minimieren sowie um den Kontrast und die Klarheit zu erhöhen. Passen Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildschirms bzw. TV-Geräts an.

**Überanstrengen Sie sich nicht.** Das Spielen mit KINECT erfordert physische Bewegung. Wenden Sie sich an einen Arzt, bevor Sie KINECT verwenden, wenn Ihre Beweglichkeit durch eine Krankheit oder einen anderen Umstand eingeschränkt ist. Dies gilt auch im Fall einer möglichen Schwangerschaft, bei Herz-, Atemwegs-, Rücken-, Gelenk- oder anderen orthopädischen Problemen oder wenn Sie sich nur eingeschränkt körperlich betätigen sollten. Wenden Sie sich vor der Aufnahme von sportlichem Training oder Fitnessübungen (dies schließt KINECT ein) bezüglich einer Routineuntersuchung an einen Arzt. Spielen Sie nicht unter Einfluss von Drogen oder Alkohol, und stellen Sie sicher, dass Ihr Gleichgewichtssinn sowie Ihre physischen Fähigkeiten den Bewegungen beim Spielen genügen.

**Beenden Sie das Spielen, und ruhen Sie sich aus,** wenn Ihre Muskeln, Gelenke oder Augen müde werden oder schmerzen. **BEENDEN SIE DAS SPIELEN UNVERZÜGLICH,** und suchen Sie einen Arzt auf, wenn Folgendes eintritt: übermäßige Ermüdung, Übelkeit, Kurzatmigkeit, Engegefühl in der Brust, Schwindel, Unwohlsein oder Schmerzen.

Weitere Informationen finden Sie unter [www.xbox.com](http://www.xbox.com) im Leitfaden für gesundes Spielen.

# ICE AGE

## FAMILIENSPASS FÜR ZUHAUSE



Mach mit bei der  
**GLÜCKSNUSS**  
**AKTION 2012**

Alle Infos unter [www.fox.de/gluecksnuss](http://www.fox.de/gluecksnuss)

**ACTIVISION.**  
activation.com



**bE**  
HAVIOUR



Ice Age TM & © 2012 FOX

Activision Blizzard Deutschland GmbH, Fraunhoferstr. 7, 85737 Ismaning

Ice Age 4 Voll Verschoben!™ & © 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 2012 Activision Publishing, Inc.  
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der  
Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

76924226GM